JOYSTICK SOLUCES

ALONE IN THE DARK 4

AIDE DE JEU

F1 RACING CHAMPIONSHIP

RÉGLAGES

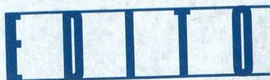
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 129

SOMMAIRE

VIVE LES VACANCES !

Je ne sais pas pourquoi j'ai choisi ce titre vu que je ne suis toujours pas parti. Ah oui, c'est justement pour cela. Alors que vous allez tous reprendre les études ou le travail, moi je serai à la plage. Ahaha, trop fort. Bon, assez perdu de temps. L'énigme du mois dernier comportait un piège. Comme je suis fourbe ! Je précisais volontairement qu'il fallait trouver le résultat en 4 pesées maximum, tout en ajoutant qu'elle était très très difficile (normal, il y avait une statuette Alone 4 à gagner d'une valeur de 1 000 balles quand même). Or, avec 4 pesées, c'était plutôt facile. En tout cas, certainement pas TRÈS TRÈS difficile. Certains l'ont compris et m'ont proposé une solution en 3 pesées maximum, réponse que j'attendais et ô combien plus complexe. Ahah, je suis machiavélique. Bon, j'avoue m'être fait un peu insulter pour ce subterfuge et je ne recommencerai plus, promis. Toujours est-il que c'est Jérôme Guyon qui a gagné, en me proposant une seule bonne réponse avec 3 pesées, ce qui est assez proche de la réalité (5 bonnes réponses de lecteurs en tout). En ce qui concerne la solution, elle est trop complexe pour être contenue dans cette page. J'enverrai donc volontiers l'explication à ceux qui m'en feront la demande. Pour cela, envoyez-moi un mail avec pour objet « demande solution 128 », en respectant la phrase exacte, ce qui me permettra d'automatiser les envois. Merci !

L'énigme de ce mois-ci est la suivante : supposons que la Lune soit parfaitement ronde et lisse comme le marbre. Imaginez maintenant que l'on tende un fil autour d'elle pour décrire un cercle



parfait. Imaginez enfin que l'on déplie ce fil, qu'on y ajoute 1 mètre et que l'on refasse le tour de la Lune avec. À quelle distance se trouvera le fil de la surface de la planète ? En d'autres termes, de combien décollera-t-il de la surface ?

Toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de septembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurais-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr., et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 129
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

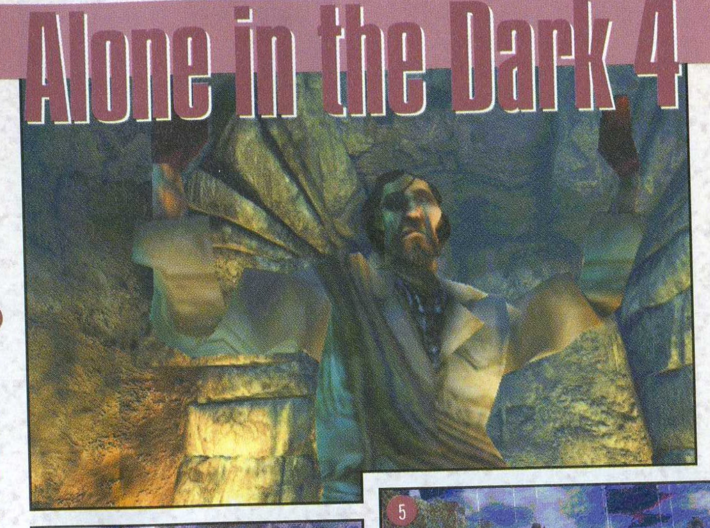
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : Joseba Urruela
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 129
de Joystick est une publication HDP

Aide de jeu

Alone in the Dark 4



Voici une petite aide de jeu qui s'avère bien utile lorsqu'on tourne en rond sans trop savoir ce qu'on cherche. Vous trouverez ici les deux aventures des deux personnages du, jeu chacune étant très différente de l'autre.

EDWARD CARNBY

JARDIN DU PONT

vancez jusqu'à ce que vous receviez un ppel radio (Photo 01). Ensuite poursuivez otre route pour arriver à un petit mausolée ur votre gauche dans lequel vous allez parler un blessé (Photo 02). Lorsque vous aurez fini e converser avec ce dernier, ramassez la clé ui se trouve à ses pieds puis ressortez pour ller jusqu'à la grille. Une fois dehors, vous entendrez des bruits étranges qui signifient que l'homme que vous venez de voir vient de se faire dévorer.

JARDIN EST 1

Lorsque vous arriverez devant la grille, utilisez la clé puis avancez tout droit pour récupérer les munitions sur le muret. Avancez et poussez la première grille que vous trouverez sur votre gauche pour récupérer une boîte de munitions sur le sol. Lorsque les chiens se détacheront (Photo 03), allez tout au bout de ce couloir pour récupérer une pharmacie (Photo 04). Continuez d'avancer et montez les marches.



JARDIN EST 2

Lorsque vous serez au sommet, soyez sur vos gardes car vous allez rencontrer quelques chiens. Le mieux est encore de passer par la gauche afin d'éviter de vous faire prendre bêtement en sandwich.



JARDIN DE LA TERRASSE

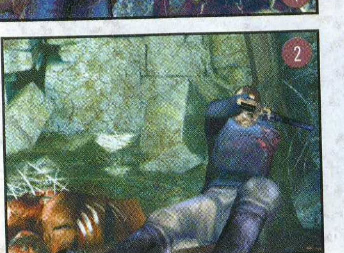
Avancez et essayez d'ouvrir la grille qui se trouve en haut des escaliers sur votre droite. Vous ne pourrez malheureusement pas l'ouvrir mais vous aurez droit à une petite vidéo qui ne vous mettra pas en confiance. Vous verrez ensuite une bestiole s'acharner sur un cadavre (Photo 05). Restez sur vos gardes car vous allez être attaqué par un monstre. Lorsque vous l'aurez dégommé, descendez les escaliers et poussez la grille. Si vous voulez éviter le combat, allez rapidement vers la grille et poussez-la pour laisser le monstre derrière.

CITERNE

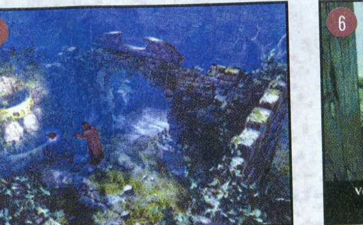
Allez sur votre gauche pour actionner la vanne (Photo 06). Cela vous permettra de descendre dans la fosse pour passer dans la galerie. Cependant, prenez garde au monstre qui fera son apparition.

SOUS-SOL

Avancez tranquillement dans la galerie puis lorsque vous arriverez dans une salle, placez-vous au centre de celle-ci pour affronter une espèce de crocodile (Photo 07). Attendez qu'il sorte de l'eau pour vous placer face à lui et shootez-le quatre ou cinq fois pour vous en débarrasser. Lorsque ce sera fait, allez tout au fond pour utiliser les escaliers. Avancez


2

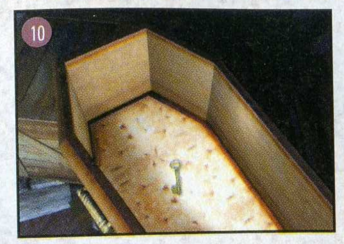



4

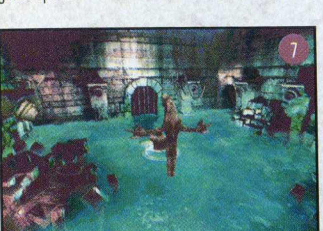


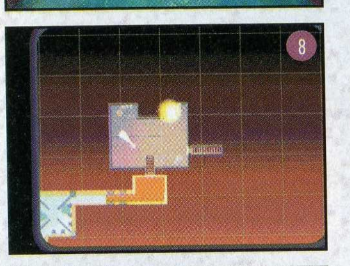
6

jusqu'au bout puis allez sur votre gauche pour récupérer une amulette de sauvegarde puis passez par la porte (Photo 08). Une fois de l'autre côté, allez sur votre gauche pour récupérer un fusil à triple canon et quelques munitions. Ouvrez ensuite le cercueil pour récupérer une clé dorée au prix d'une frayeur (Photos 09 et 10). Cette clé vous permettra d'ouvrir la grille qui se trouve sur la droite. Montez les


10


11


7


8


9

escaliers puis passez à travers le miroir pour arriver dans le hall de la maison.

MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Juste après l'appel radio, vous allez vous faire attaquer par un monstre sur votre droite. Lorsque vous l'aurez éliminé, vous irez allumer la lumière et récupérer une amulette de sauvegarde avant de monter à l'étage (Photo 11).

MANOIR PREMIER ÉTAGE

Placez-vous à droite de l'armoire et poussez-la pour entrer dans la pièce afin de retrouver Cedrac (Photo 12). Lorsque vous aurez fini de parler avec lui, passez à travers le miroir qui se trouve dans la pièce pour accéder à une galerie qui vous mènera à une amulette de sauvegarde (Photo 13). Vous ne pourrez pas ouvrir la porte qui se trouve à côté mais vous pourrez cependant regarder à travers (Photo 14). Retournez dans la chambre et prenez la statuette d'Équilibriste qui se trouve dans le tiroir du bureau ainsi que le dictaphone afin d'en savoir un peu plus sur cet affaire (Photo 15).

MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

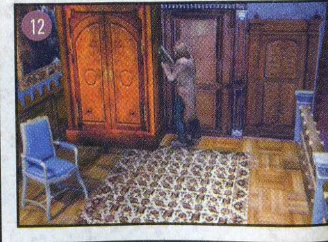
Redescendez dans le hall et passez la porte à double battant pour rencontrer le gardien de l'île (Photo 16). Vous n'apprendrez pas grand-chose si ce n'est que vous feriez bien de faire un tour dans la bibliothèque. Pour commencer, vous allez allumer la lumière du couloir puis avancer tout droit pour prendre la seule porte qui sera ouverte. Vérifiez que votre fusil est chargé au maximum car vous allez rencontrer de nouveaux amis (Photo 17). Lorsque vous aurez éliminé les deux zombis, entrez dans la pièce du fond. Prenez le temps de regarder les tableaux qui se trouvent aux murs puis récupérez la trousse de pharmacie qui est dans l'armoire. Prenez ensuite la gourde sur le bureau et lisez les documents qui se trouvent à proximité (Photo 18 et 19). Récupérez le pied-de-biche et remplissez la gourde dans le vase avant de ressortir. Revenez à l'endroit où vous avez rencontré le gardien et allez à l'autre bout du couloir pour récupérer des munitions sur la commode. Prenez la porte qui se trouve juste à gauche et montez les escaliers en colimaçon.

MANOIR GRENIER

Passez la porte qui se trouve tout en haut et prenez le lance-grenades posé sur les caisses (Photo 20). Allez au fond du grenier pour recevoir un appel radio de Cedrac. Redescendez ensuite les escaliers pour revenir au rez-de-chaussée.

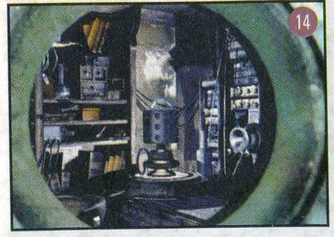
MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Passez ensuite par la porte qui se trouve sur votre droite. Les initiales HM y sont inscrites. Débarrassez-vous des deux zombis qui se trouvent dans le couloir puis allez tout au fond


12




13







pour récupérer une trousse à pharmacie et une boîte de cartouches (Photo 21). Allez maintenant dans le bureau et avancez doucement une fois à l'intérieur si vous ne voulez pas vous faire submerger par les araignées. Récupérez la photographie sur la commode et le masque de loup qui est sur votre droite (Photo 22). Allez maintenant vers la vitrine cassée derrière laquelle se trouve une maquette de bateau. Utilisez votre gourde pour actionner un mécanisme et vous verrez un tableau qui se trouve au premier étage (Photo 23).







MANOIR PREMIER ÉTAGE

Placez-vous devant le premier tableau qui se trouve sur votre gauche et actionnez le mécanisme afin de récupérer une clé dorée (Photo 24). Redescendez là où vous avez rencontré le gardien.

MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Dirigez-vous vers la pièce où vous avez découvert la gourde mais n'y entrez pas et allez dans la pièce en face en utilisant la clé que vous venez de trouver. Récupérez une trousse de pharmacie dans la petite bibliothèque et une clé dorée sur la table. Placez-vous ensuite devant la statue de hibou et placez le masque de loup pour récupérer une autre clé (Photo 25). Revenez maintenant dans le couloir du gardien puis prenez les escaliers qui se trouvent au fond. Une fois en haut, utilisez la clé dorée pour ouvrir la porte et lorsque vous l'aurez passée, vous recevrez un message de Cedrac (Photo 26).

MANOIR PREMIER ÉTAGE

Après le message, prenez la première porte que vous trouverez sur votre droite et allez jusqu'au fond de la pièce pour vous retrouver devant un lit. Lorsque vous tenterez de prendre les items qui se trouvent sur la commode, vous vous ferez attaquer par des tentacules. Tirez sur la lampe pour vous en débarrasser puis prenez les items (Photo 27). N'oubliez pas la trousse de soins et l'amulette de sauvegarde sur la commode qui se trouve à droite. Ressortez de la pièce puis allez vers la droite. Prenez le premier







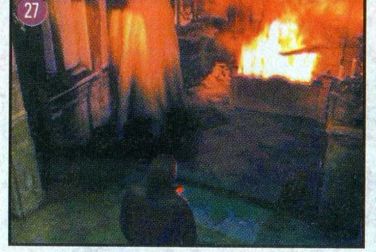


AIDE DE JEU ALONE IN THE DARK 4











couloir sur votre gauche et la première porte que vous trouverez sur votre droite. Lorsque vous serez dans cette nouvelle pièce, prenez la trousse de soins tout de suite sur votre droite. Examinez ensuite le journal qui se trouve sur le bureau puis retournez dans le hall d'entrée **(Photo 28)**. Entrer dans cette pièce maintenant n'est pas une priorité puisque vous n'avez pas encore la clé qui vous permettra d'ouvrir le tiroir du bureau, mais la trousse de soins peut vous être utile.

MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Allez vers la statue et actionnez le mécanisme afin de pouvoir entrer les initiales HM. Lorsque ce sera fait, montez à l 'étage et placez-vous devant le tableau correspondant afin de récupérer une clé rouillée **(Photo 29)**. Retournez dans le couloir du gardien et prenez les escaliers en colimaçon.

MANOIR GRENIER

Lorsque vous serez tout en haut, allez au fond du couloir et utilisez la clé rouillée pour ouvrir la porte. Deux monstres vous attendent derrière cette porte et vous ne pourrez pas les tuer. Vous ne pourrez que les éloigner avec votre lampe. Prenez rapidement les munitions qui se trouvent sur votre droite puis le briquet **(Photo 30)**. Allez le plus vite possible au fond de la pièce pour prendre la porte qui vous permettra d'accéder à un autre couloir. Passez la porte qui se trouve au bout pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Allez sur votre gauche, et lorsque vous entendrez grincer les lattes du parquet, utilisez votre pied-de-biche à cet endroit pour récupérer deux nouvelles clés **(Photo 31)**. Prenez ensuite la seule porte non verrouillée pour voir une très jolie scène cinématique. Prenez le pistolet par souci d'économie puis avancez et récupérez les munitions que vous trouverez sur votre gauche. Dégommez ensuite les araignées accrochées à la poutre puis allez jusqu'à la bougie. Allumez celle-ci avec votre briquet pour découvrir qu'il y a un petit courant d'air à proximité. Utilisez votre pied-de-biche sur la cloison afin d'éclater celle-ci, puis lorsque vous serez de l'autre côté, vous devrez faire attention aux monstres sensibles à la lumière. Récupérez les deux trousses de soins qui se trouvent au fond puis passez par la porte pour rencontrer une grand-mère dans son lit **(Photo 32)**. Après la scène cinématique, ressortez de cette chambre et foncez au bout du couloir pour allumer la lumière puis servez-vous de la petite clé dorée pour ouvrir la porte. Descendez et prenez la première porte que vous trouverez.



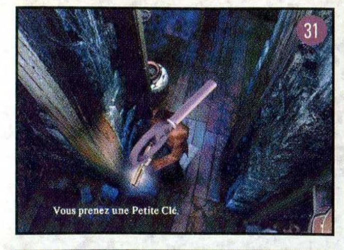






MANOIR PREMIER ÉTAGE

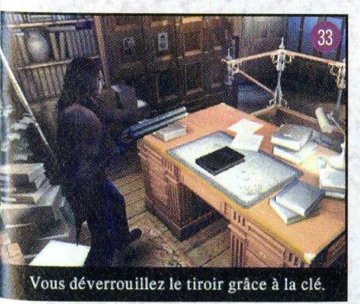
Retournez dans le bureau qui se trouve sur votre gauche et utilisez la petite clé pour ouvrir le tiroir du bureau **(Photo 33)**. Vous

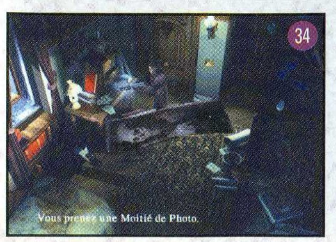

Vous prenez une Petite Clé.





trouverez une grosse clé ouvragée et une moitié de photo. Sortez de la pièce et allez à gauche puis encore à gauche jusqu'au fond du couloir où vous trouverez une porte que vous pourrez ouvrir grâce à la clé d'acier. Lorsque vous serez dans cette nouvelle pièce, allumez tout de suite la lumière qui se trouve sur votre gauche pour ne pas être importuné. Prenez ensuite la moitié de photo qui se trouve sur le bureau et assemblez-la avec celle que vous possédez déjà **(Photo 34)**. Récupérez les autre items qui se trouvent dans cette pièce puis ressortez. Avancez dans le couloir et prenez la première à droite et allez jusqu'à la porte du fond pour retrouver l'escalier en colimaçon que vous allez descendre pour prendre la porte qui se trouve tout en bas.

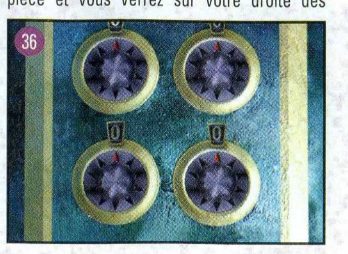

Vous déverrouillez le tiroir grâce à la clé.


Vous prenez une Moitié de Photo.


Vous prenez une Boîte de Fusées.

MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Passez ensuite par la porte qui se trouve en face et lorsque vous serez de nouveau dans le couloir du gardien, ouvrez la porte à double battant qui se trouve sur votre droite avec la grosse clé ouvragée. Vous êtes désormais dans la bibliothèque. Dirigez-vous ensuite vers le chevalet où vous allez pouvoir lire le journal de Richard Morton. Faites ensuite le tour par la droite en partant de la porte d'entrée pour trouver un escalier en haut duquel vous trouverez une boîte de fusées **(Photo 35)**. Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un mécanisme sur votre droite **(Photo 36)**. Entrez la combinaison 3926 inscrite derrière la photo que vous avez reconstituée. Il vous suffit d'additionner les deux chiffres. Cette action aura pour effet d'ouvrir un pan de la bibliothèque juste derrière vous. Entrez dans cette pièce et vous verrez sur votre droite des

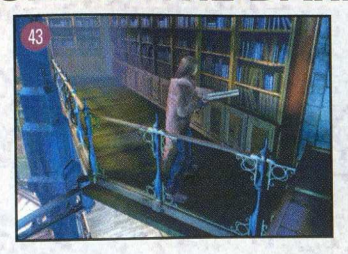


petites statuettes empilées les unes sur les autres. Placez la statuette que vous possédez au sommet afin d'ouvrir une petite cache derrière vous **(Photo 37)**. Prenez la statuette d'Abkanis, mais ne touchez pas au panneau qui se trouve derrière **(Photo 38)**. N'oubliez pas de prendre la longue-vue et de lire la lettre écrite à l'envers avant de sortir. Prenez ensuite l'escalier qui se trouve sur votre gauche et utilisez l'échelle pour passer à travers la fenêtre cassée **(Photo 39)**.

MANOIR TOITS

Allez sur votre droite, liquidez le chien et prenez l'échelle pour entrer dans la tour. Une fois à l'intérieur, placez votre longue-vue sur le socle prévu à cet effet puis zoomez au maximum pour apercevoir le chiffre 1692 au-dessus d'une fenêtre **(Photo 40)**. Après la petite vidéo et le message de Cedrac, prenez l'amulette de sauvegarde et retournez dans la bibliothèque







pour entrer la combinaison dans le panneau que vous avez ouvert précédemment. Cette combinaison vous permettra de récupérer une plaque métallique gravée sur un des tableaux qui se trouvent dans le hall **(Photo 41)**. Retournez maintenant dans la bibliothèque.

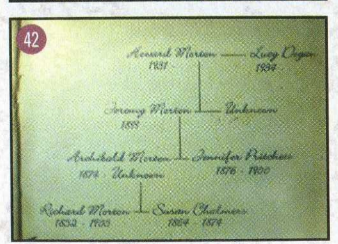


LA BIBLIOTHÈQUE

Sur la lettre écrite à l'envers, il était écrit « Les clefs des portraits sont les dates auxquelles sont nés ceux qu'ils représentent ». Allez à la dernière page du livre qui se trouve sur le pupitre pour voir ces dates **(Photo 42)**. Vous allez devoir maintenant placer les quatre livres dans le même ordre que celui du testament de Richard Morton. L'ordre est le suivant : lumière, ombre, ombre et lumière. Allez tout en haut de la bibliothèque, dépassez l'échelle et allez jusqu'au bout pour pousser le premier livre **(Photo 43)**.







Le dessin qui se trouve sur la tranche vous donne la marche à suivre pour pousser les livres dans le bon ordre. Vous trouverez le deuxième livre derrière la statue qui se trouve au rez-de-chaussée **(Photo 44)**. Je vous conseille maintenant de faire une petite sauvegarde. Allez maintenant au pied des escaliers pour pousser le troisième livre **(Photo 45)**. Montez ensuite les escaliers pour affronter un monstre volant. Ce dernier est particulièrement coriace et je vous conseille de trouver le bon timing pour vous en débarrasser **(Photo 46)**. Tirez une première fois pour éviter qu'il ne vous attaque et tirez une seconde fois lorsque ce dernier se déplie. Poussez ensuite le dernier livre qui se trouve tout en haut, derrière la deuxième colonne après l'échelle pour avoir droit à une petite scène cinématique. Il ne vous reste plus qu'à

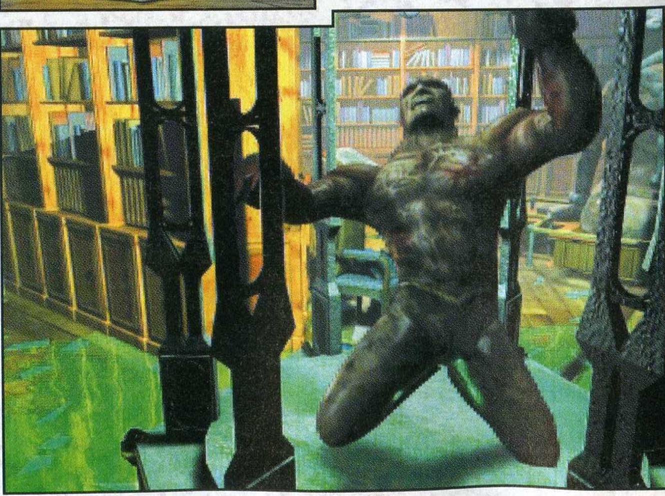




aller chercher la petite clé en bronze et le canon à plasma **(Photo 47)**. Maintenant un nouveau mécanisme vient d'apparaître sous chaque tableau **(Photo 48)**. Entrez les dates suivantes, 1852, 1874, 1899, 1931 sous les tableaux correspondants pour ouvrir la petite pendule qui se trouve sur la table au rez-de-chaussée afin de récupérer la clé de Bronze Ouvragé **(Photo 49)**. Cette clé va vous permettre d'ouvrir la porte qui se trouve derrière afin de sortir à l'extérieur.

JARDIN DU PERRON

Suivez le chemin qui se trouve sur votre droite pour arriver sur une petite cabane où vous allez récupérer quelques items **(Photo 50)**. Revenez maintenant devant la porte par laquelle vous êtes arrivé puis prenez l'amulette de sauvegarde près de la grille et ouvrez celle-ci avec la petite clé de bronze.



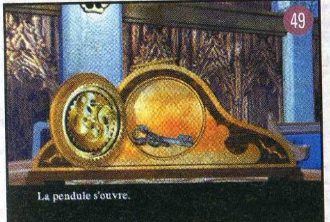
JARDIN DE LA TERRASSE

Maintenant il va y avoir du sport : retournez là où vous avez commencé le jeu puis allez jusqu'à la grille qui est verrouillée par un cadenas à code (Photo 51). Utilisez la petite plaque que vous avez récupérée pour ouvrir le cadenas (Photo 52).


47
Vous prenez une Petite Clé de Bronze.




48

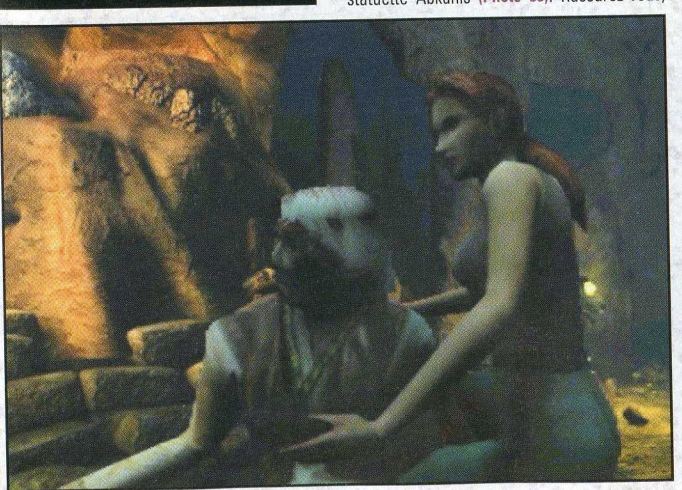

49
La pendule s'ouvre.

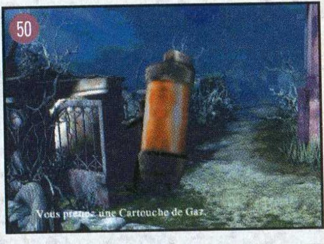
LANDE

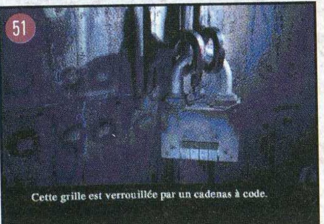
Lorsque vous aurez passé la grille, vous recevrez un message de Cedrac. Lorsque la scène cinématique sera terminée, avancez doucement car vous allez vous faire attaquer par quelques monstres. Utilisez votre pistolet pour plus d'efficacité. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une tête fraîchement coupée (Photo 53). Allez sur la gauche puis touchez la stèle la plus volumineuse en sélectionnant la réponse Nord. Vous appellerez automatiquement Aline qui vous indiquera la suite. Suivez maintenant ses indications et rappelez-la à chaque fois pour qu'elle puisse vous donner la marche à suivre. Lorsque vous devrez lancer l'incantation, vous devrez sélectionner les quatre mots dans un ordre bien défini (Photo 54). Comme l'ordre change à chaque partie, j'ai personnellement essayé toutes les combinaisons pour récupérer la Stèle de Pierre et une statuette Abkanis (Photo 55). Rassurez-vous, il n'y en a que 24. Descendez les marches et allez sur votre gauche. Avancez tranquillement et préparez votre fusil à plasma pour dégommer le gros monstre que vous allez rencontrer (Photo 56). Prenez ensuite l'échelle pour récupérer deux boîtes de fusées. Continuez jusqu'aux marécages.

MARÉCAGES

Vous allez être accueilli par quelques zombis et vous devrez vous diriger vers la gauche pour trouver une carlingue d'avion (Photo 57). Une fois à l'intérieur de l'épave, récupérez trois trousses de soins, une boîte de fusées, une pince coupante, une lentille bleue et une amulette de sauvegarde (Photo 58). Allez ensuite parler au pilote et dépêchez-vous de sortir de l'avion si vous ne voulez pas finir dans ce marais. Retournez maintenant à l'échelle que vous avez utilisée tout à l'heure et retournez dans la petite grotte. Combinez




50
Vous prenez une Cartouche de Gaz.


51
Cette grille est verrouillée par un cadenas à code.



52




57


55



58

votre torche et la lentille bleue pour voir un dessin sur le mur **(Photo 59)**. Retournez au marais et cette fois-ci, allez vers la droite pour atteindre une arche de pierre sous laquelle vous allez passer pour suivre les traces de sang qui sont sur le sol. Attention à la grosse bestiole puis prenez les escaliers pour retrouver Aline. Faites demi-tour et éclairez la grosse pierre afin de trouver un nouveau symbole **(Photo 60)**. Griffonnez-les dans un coin pour vous en rappeler plus tard. Dirigez-vous vers la chapelle et sectionnez la chaîne avec votre pince coupante pour y entrer. Récupérez la trousse de soins et la boîte de fusées puis retournez-vous pour voir un troisième symbole sur la porte d'entrée **(Photo 61)**. Sur la droite vous trouverez un panneau de commande sur lequel vous devrez enfoncer les trois symboles que vous avez découverts dans le même ordre. Vous ouvrirez alors un passage secret derrière vous qui vous permettra d'accéder à un souterrain. Lorsque vous arriverez devant la porte blindée, utilisez le sceau que vous avez récupéré précédemment pour passer. Prenez la porte en fer qui se trouve au bout de la galerie puis avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur Alan Morton en train de parfaire ces études de boucherie charcuterie **(Photo 62)**. Lorsque ce dernier prendra la fuite, vous serez plongé dans le noir. Allez vers la porte bloquée pour recevoir les instructions d'Aline vous permettant de sortir de là. Pour commencer, allez vers l'établi qui se trouve sur la gauche et mettez en marche une machine qui provoquera un arc électrique **(Photo 63)**. Allez ensuite à la porte en fer par laquelle vous êtes arrivé pour actionner un interrupteur. Continuez à suivre les instructions d'Aline pour trouver un autre interrupteur qui déclenchera un rayon laser. Vous n'avez plus maintenant qu'à passer par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez dans le couloir pour avoir un nouveau message d'Aline. Préparez votre pistolet car vous allez tomber sur quelques araignées. Avancez jusqu'à la porte en fer et allez sur votre droite pour retrouver le gardien **(Photo 64)**. Lorsque vous aurez fini de dialoguer avec lui, utilisez l'échelle qui se trouve à côté pour grimper dans la serre.


53


56




59

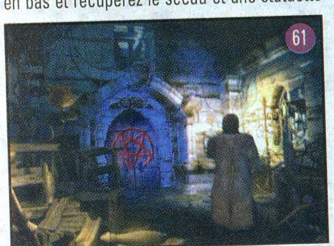

60





LA SERRE

Faites attention aux bestioles qui craignent la lumière. Cette fois-ci, vous pouvez vous en débarrasser avec votre fusil à plasma. Récupérez quelques items puis prenez l'échelle pour atteindre la passerelle. Vous trouverez une statue que vous devrez pousser à l'endroit où la rambarde est cassée, puis poussez-la dans le vide afin qu'elle se casse. Retournez en bas et récupérez le sceau et une statuette (Photo 65). Allez maintenant vers le laboratoire et jusqu'au tourniquet pour utiliser le sceau que vous venez de récupérer. Vous allez retrouver Aline au bout de la galerie (Photo 66). Après la scène cinématique, avancez dans le couloir puis passez sur le pont pour entrer dans une autre grotte. Ouvrez ensuite la trappe que vous trouverez sur votre droite pour récupérer un maximum d'items (Photo 67).







Continuez d'avancer pour déclencher une nouvelle scène cinématique (Photo 68).

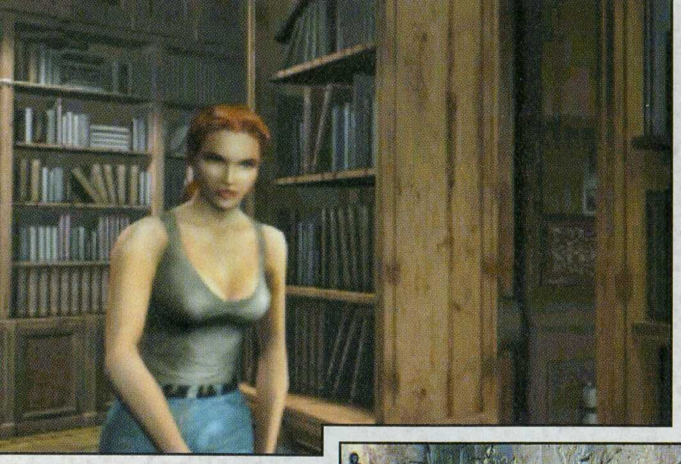
LE MONDE DES TÉNÈBRES

Utilisez maintenant votre pistolet à éclairs pour affronter les chiens que vous allez rencontrer. Servez-vous ensuite des cristaux pour recharger votre arme (Photo 69). Lorsque vous arriverez dans la salle où vous devrez affronter plein de monstres qui craignent la lumière, ne















ous faites pas déborder et prenez soin de echarger régulièrement votre arme. Lorsque ous affronterez ensuite les gros scorpions, là ncore ne soyez pas à court de munitions et ejoignez l'ouverture qui se trouve tout en bas e la carte. Vous allez tomber de nouveau sur es chiens. Avancez jusqu'à ce que vous trou-ez une corde sur laquelle vous allez vous ccrocher (Photo 70). Alan va vous couper la orde et vous allez vous retrouver sur une utre corniche. Entrez dans la grotte pour écupérer quelques items dont un Pho-opulseur (Photo 71). Lorsque vous urez lu le livre, ressortez de la rotte et utilisez la corde pour escendre. Montez ensuite les scaliers pour retrouver Alan. oursuivez-le dans la grotte mais aites gaffe car vous allez devoir hooter pas mal de scorpions (Photo 72). orsque vous retrouverez Alan, vous aurez droit à une petite scène cinématique (Photo 73 et 74). Avancez ensuite dans la galerie pour utiliser une corde qui se trouve au fond. Continuez d'avancer pour arriver dans une grotte remplie de lave (Photo 75). Traversez-la pour atteindre l'ouverture qui se trouve tout en bas. Vous arriverez ensuite près d'une fontaine d'eau phosphorescente où vous pourrez remplir votre gourde (Photo 76). Vous pourrez de la sorte reprendre quelques points de vie. Traversez ensuite le pont pour recevoir un message qui vous permettra d'en apprendre un peu plus sur Lamb. Vous arriverez dans une grotte où vous recevrez un autre message de Johnson. Vous devrez monter un grand escalier où vous serez harcelé par un grand nombre de petites bestioles. Une fois en haut, vous serez dans une









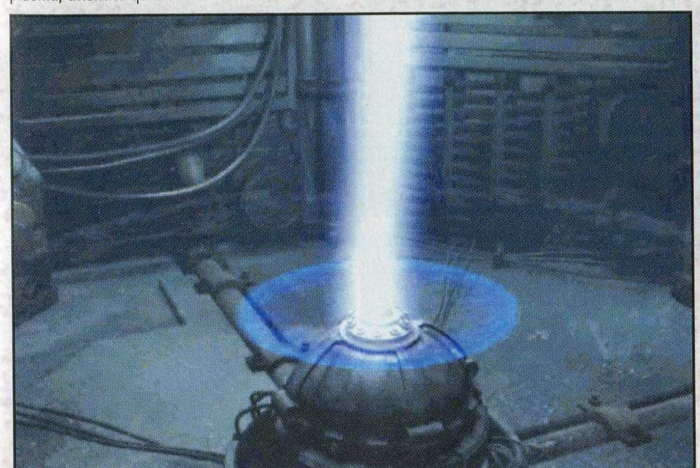




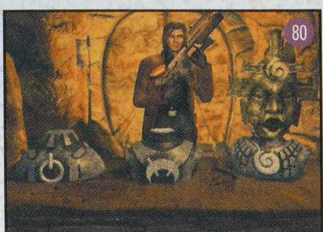
autre grotte où il vous faudra escalader pas mal de rochers pour aller à l'une des deux sorties. Lorsque vous arriverez près de la sortie, vous devrez éliminer pas mal de chiens qui apparaîtront sans cesse.
Lorsque vous en serez sorti, vous recevrez un message d'Aline. Avancez pour voir une colonne tomber afin de pouvoir passer dessus **(Photo 77)**. Allez remplir votre gourde avant de sortir de cette zone. Vous arriverez dans une autre grotte où se trouve un autel. Allez vers la droite pour prendre l'ouverture et servez-vous de la corde pour descendre. Lorsque vous arriverez en bas, vous tomberez sur un mutant qui ressemble étrangement à Alan Morton **(Photo 78)**. Courez pour qu'il ne vous attrape pas puis cherchez une cavité où se trouve une lance. Lorsque vous l'aurez trouvée, essayez d'y entrer mais Alan vous en empêchera. S'il vous reste des munitions dans votre canon à plasma, attendez qu'il arrive sur vous et videz votre chargeur sur lui. Vous pouvez très bien vous servir de votre pistolet à éclairs pour cette manip. Dès que ce dernier sera à genoux, foncez dans la grotte pour vous emparer de la lance et vous transformer dans la foulée **(Photo 79)**. Récupérez la tête de statue sur les rochers qui sont au centre puis remontez. Placez-la sur un des deux emplacements disponibles **(Photo 80)**. Lorsque Aline arrivera pour placer l'autre statue, vous devrez prendre la sortie qui se trouve derrière. Il ne vous restera plus alors qu'à vous caler dans votre fauteuil pour regarder tranquillement la vidéo finale.



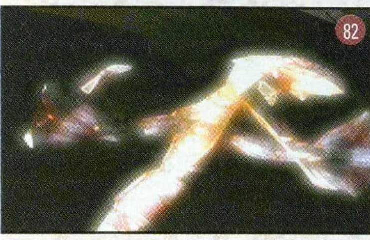


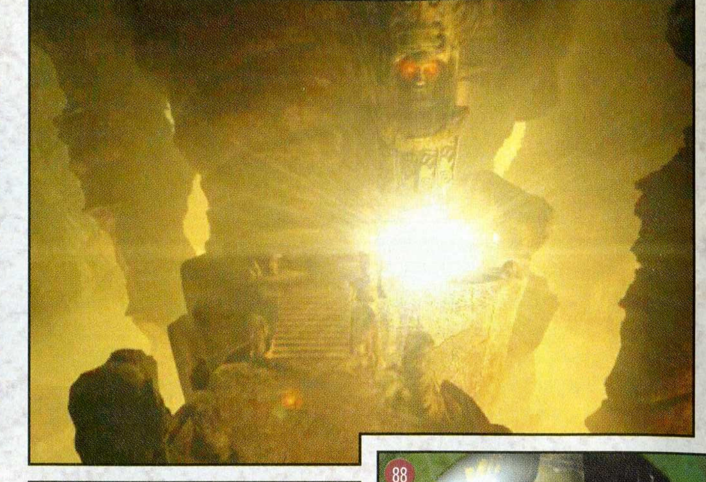














ALINE CEDRAC

MANOIR TOITS

Avancez un peu sur la corniche pour recevoir un appel de Carnby. Entrez par la fenêtre pour rencontrer une grand-mère avec laquelle vous allez entamer une conversation (Photo 81). Lorsque vous aurez récupéré la petite clé dorée, saisissez-vous du magazine de science qui se trouve sur la table sans oublier la trousse de soins sur le sol à droite de la grand-mère. Lorsque vous vous dirigerez vers la sortie, un serpent sortira du tapis qui se trouve près de la porte (Photo 82). Eclairez-le avec votre torche pour le faire disparaître puis prenez l'amulette de sauvegarde avant de sortir de la pièce.

MANOIR GRENIERS

Lorsque vous arrivez dans le couloir, deux monstres vous attendent. Repoussez-les avec la lumière de votre torche puis actionnez l'interrupteur qui se trouve au fond du couloir afin de les faire disparaître. Faites demi-tour et prenez le premier couloir sur votre droite et la première porte que vous trouverez. Vous entrez dans une pièce très sombre où vous attendent deux monstres. Essayez de ne pas vous faire trop toucher et récupérez l'amulette de sauvegarde qui se trouve sur une table. Prenez ensuite rapidement la porte qui se trouve derrière pour arriver dans un autre couloir. Passez la porte qui se trouve au fond puis récupérez la clé posée sur la table tout de suite sur votre gauche. Vous trouverez aussi une trousse de soins et une boîte de cartouches. Maintenant vous allez retourner dans le couloir où vous avez actionné l'interrupteur. Servez-vous d'une des deux clés que vous avez récupérées pour ouvrir la porte. Descendez les escaliers pour surprendre une conversation (Photo 83). Lorsque vous aurez fini d'écouter aux portes, descendez tout en bas et prenez la porte.









MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Prenez ensuite la porte qui se trouve sur votre gauche puis actionnez l'interrupteur pour voir une statue dans laquelle se trouve un pistolet. Utilisez la clé qu'il vous reste pour ouvrir le socle afin de récupérer un revolver (Photo 84). Ouf, il était temps. Équipez-vous tout de suite d'un revolver car vous allez vous faire agresser par un monstre qui apparaîtra sur votre droite. Le mieux est encore de sortir rapidement de la pièce par l'autre porte de manière à économiser des munitions. Lorsque vous arriverez dans le couloir, vous verrez le professeur Morton passer dans le couloir. Prenez ensuite la porte qui se trouve au fond pour arriver dans un grand

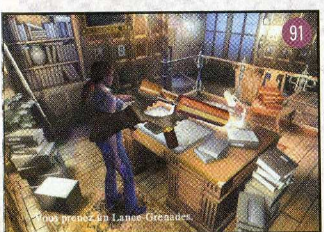


couloir dans lequel vous allez allumer la lumière (Photo 85). Passez la porte à double battant et prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Allez ensuite au bout du couloir pour trouver le professeur qui ne sera pas très accueillant (Photo 86). Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans une chambre.

MANOIR PREMIER ÉTAGE

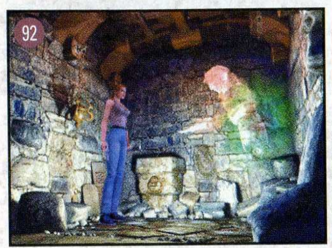
Après votre réveil, fouillez la chambre pour récupérer quelques items (Photo 87). Passez ensuite par le miroir pour trouver un passage secret au bout duquel vous trouverez un fusil à triple canon. Prenez ensuite la porte puis allez tout au bout pour récupérer une trousse de soins et regardez à travers la porte (Photo 88). Lorsque vous remonterez dans la chambre, des monstres feront leur apparition dans l'escalier. Évitez le contact puis entrez rapidement dans la chambre pour retrouver Carnby et assister à une nouvelle scène cinématique (Photos 89 et 90). Maintenant que vous en savez un peu plus, retournez voir la grand-mère. Lorsque vous aurez fini de papoter, sortez de la chambre pour reprendre l'escalier en colimaçon et passez par la première porte pour vous retrouver au premier étage. Faites vite de manière à éviter les créatures qui apparaîtront. Lorsque vous serez dans le couloir, prenez la première porte que vous trouverez sur votre gauche. Allumez la lumière et récupérez la trousse de soins à côté du fauteuil de l'entrée. Allez ensuite vers le bureau pour récupérer un journal et le lance-grenades qui se trouve dessous (Photo 91). Allez ensuite récupérer le miroir qui se trouve sur la commode. Ressortez de la pièce et allez vers la gauche pour voir une flaque de sang passer sous une des portes. Prenez garde aux créatures qui tombent du plafond puis allez sur votre droite et courez vers la porte qui se trouve au fond afin d'entrer dans une chambre. Faites une sauvegarde. Récupérez les munitions à gauche du lit puis allez vers la droite pour retrouver un miroir que vous allez traverser après la scène cinématique. Lorsque vous serez de nouveau devant De Certo , donnez-lui le miroir pour voir la scène cinématique (Photo 92). Une fois que vous aurez rechargé votre partie, retournez le voir sans lui donner le miroir afin de récupérer une statuette Abkanis. Avant de sortir, vous parlerez à un vieil indien qui se tient près de la sortie de la chambre. Sortez de la chambre et allez sur votre droite pour passer une porte à double battant. Vous allez vous retrouver dans le hall d'entrée de la maison. Descendez les escaliers en shootant la créature puis allumez la lumière.





Vous prenez un Lance-Grenades.





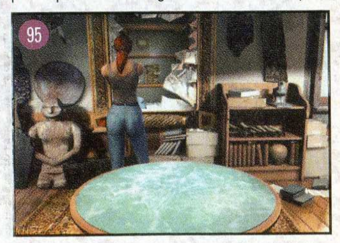


MANOIR REZ-DE-CHAUSSÉE

Récupérez la boîte de cartouches au phosphore qui se trouve près de la cheminée (Photo 93). Prenez ensuite la porte à double battant, puis une fois derrière, courez vers votre droite afin de ne pas être pris en sandwich par les deux créatures, puis foncez vers la porte qui se trouve tout au fond pour vous retrouver face à deux zombis (Photo 94). Dégommez-les et prenez la première porte que vous trouverez sur votre droite. Allumez la lumière, récupérez les munitions sur la commode puis tirez sur la vitre qui se trouve derrière pour la casser (Photo 95). Récupérez le livre qui se trouve derrière ainsi que les autres items qui sont dans cette pièce. N'ouvrez surtout pas l'armoire pour éviter de vous coltiner deux clébards malades. Prenez ensuite la porte qui se trouve à gauche de l'armoire pour



Vous prenez une Boite de Cartouches au Phosphore.

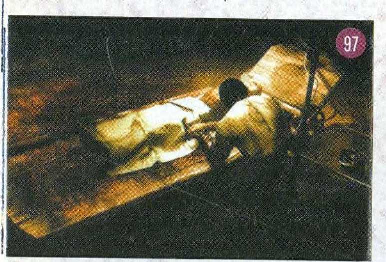


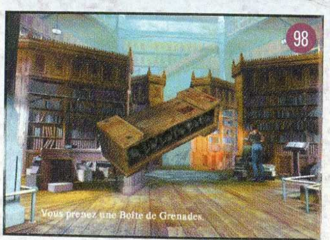


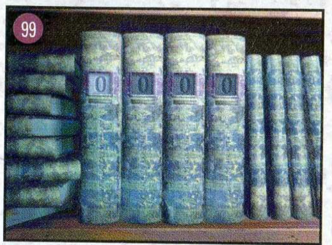
vous retrouver dans la chambre de la grand-mère. Discutez avec elle pour récupérer un prisme de verre (Photo 96). Maintenant vous allez retourner dans le bureau où vous avez récupéré le lance-grenades. Utilisez le prisme sur le projecteur puis éteignez la lumière. Revenez sur le projecteur puis placez votre lampe torche sur ce dernier afin de pouvoir visionner un film (Photo 97). Récupérez ensuite un cube ciselé puis sortez de la pièce. Retournez dans l'escalier en colimaçon et descendez tout en bas. Lorsque vous aurez passé la porte, vous serez face à deux zombis. Dégommez-les puis prenez la porte qui se trouve sur votre droite pour entrer dans la bibliothèque.

LA BIBLIOTHÈQUE

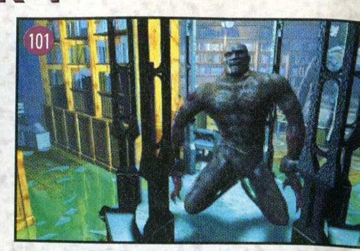
Allumez la lumière, lisez les deux livres sur le bureau ainsi que sur le pupitre puis récupérez la boîte de grenades juste à côté (Photo 98). Examinez le cube que vous avez récupéré pour vous apercevoir que le plan de la bibliothèque s'y trouve ainsi qu'une date 1991. Affichez la carte pour bien vous repérer, dirigez-vous vers le point lumineux qui se trouve sur le cube pour tomber sur quatre livres (Photo 99). Entrez la date 1991 pour ouvrir une petite porte dérobée et accéder à une petite machinerie (Photo 100). Récupérez les tablettes Abkanis, deux trousses de soins et une amulette de sauvegarde. Actionnez ensuite le levier pour affronter un boss relativement costaud (Photo 101). Pour le liquider rapidement, prenez le lance-grenades et arrosez-le sans relâche. Récupérez ensuite la moitié de médaillon dans le cube (Photo 102). Prenez maintenant les escaliers et entrez dans la petite pièce qui se trouve au bout de la passerelle pour récupérer des munitions. Continuez ensuite à monter les escaliers puis prenez l'échelle pour vous retrouver sur la corniche. Allez sur votre droite pour entrer dans une tourelle afin de récupérer des grenades. Retournez dans la bibliothèque et sortez pour arriver directement dans la chambre de la grand-mère qui vous remettra une autre moitié de médaillon. Combinez cette partie avec celle que vous possédez déjà puis retournez dans le hall d'entrée. Placez-vous devant le miroir et utilisez le médaillon sur ce dernier pour découvrir un passage secret (Photo 103). Passez la grille et allez sur votre droite pour trouver une échelle que vous allez emprunter.













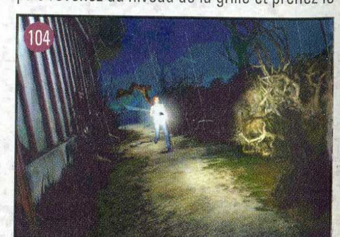


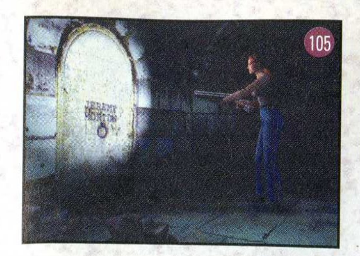
SERRE

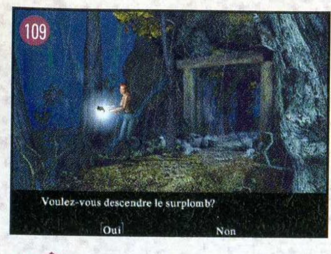
Avancez un peu pour retrouver le vieil indien qui vous tapera un nouveau speech. Fouillez un peu pour récupérer des munitions puis sortez pour retrouver le monstre que vous avez shooté dans la bibliothèque. Inutile de l'affronter de nouveau. Courez vers la grille et sortez du périmètre pour l'esquiver (Photo 104).

CIMETIÈRE

Dégommez les deux chiens qui vous sauteront dessus après la deuxième grille puis lorsque vous serez dans le cimetière, récupérez l'amulette de sauvegarde ainsi que les munitions puis revenez au niveau de la grille et prenez le









chemin qui va vers l'ouest. Courez jusqu'à ce que vous voyiez une espèce de construction à côté de l'église dans laquelle vous allez entrer. Placez-vous devant le caveau de Jeremy Morton et ouvrez-le **(Photo 105)**. Récupérez les items qui se trouvent dans cette salle et examinez le cercueil **(Photo 106)**. Maintenant, combinez le cache métallique que vous venez de récupérer avec votre lampe puis revenez dans la salle précédente et placez-vous devant la grille où vous pourrez voir des boulons brillants **(Photo 107)**. Éclairez le boulon qui se trouve en bas à gauche pour vous apercevoir qu'il va rester allumé. Maintenant il vous suffit de tracer un M pour ouvrir le caveau de Richard Morton **(Photo 108)**. Une fois à l'intérieur, lisez la lettre qui se trouve sur le cadavre puis prenez le tunnel qui se trouve sur la gauche. Lorsque vous arriverez au bout, utilisez le bouton action pour descendre la paroi **(Photo 109)**.

FORÊT

Suivez le chemin en prenant soin d'éliminer les chiens jusqu'à la petite barrière en bois. Lorsque vous aurez traversé le pont, allez sur la droite et tout au bout, vous trouverez des cartouches au phosphore. Revenez ensuite à l'entrée principale et comme la porte est verrouillée, utilisez les lierres qui sont sur la droite pour escalader la paroi **(Photo 110)**.



LE FORT

Descendez les escaliers et déverrouillez la porte principale. Continuez de descendre en récupérant les items qui traînent au passage **(Photo 111)**. Juste après avoir récupéré la trousse de soins, vous descendrez encore des marches et vous verrez des munitions sur le muret **(Photo 112)**. Vous pourrez aussi récupérer des grenades dans la cavité qui se trouve sur la droite. Maintenant descendez le muret en esquivant les créatures ou dégommez-les en utilisant votre pistolet à fusées et courez dans l'ouverture qui se trouve sur votre droite pour atteindre un escalier au bout duquel vous attendent deux zombis. Prenez la petite porte qui se trouve en haut des marches pour retrouver Obed Morton **(Photo 113)**. Lorsque vous aurez terminé la conversation, récupérez une carte métallique noire et une amulette de sauvegarde sur le sol. Sortez de cette pièce et descendez le couloir pour prendre la première porte que vous trouverez sur votre gauche.

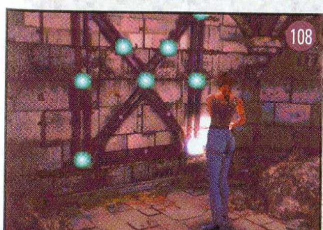










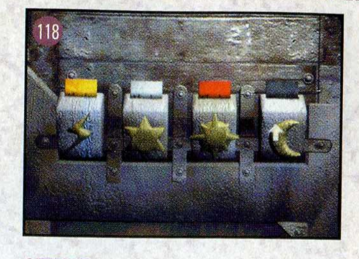




AIDE DE JEU ALONE IN THE DARK 4

LES OUBLIETTES

Allez jusqu'à une carcasse métallique où vous allez récupérer un support de trépied, des plans et une pince coupante **(Photo 114)**. Fouillez chaque recoin pour récupérer divers items et un moule qui se trouve juste à côté de la carcasse en montant les escaliers. Maintenant que vous avez tout rassemblé, vous allez rebrousser chemin jusqu'au muret où vous avez récupéré les munitions. Allez ensuite à gauche pour trouver un petit coffre que vous pourrez ouvrir grâce à la pince coupante pour récupérer une grosse clé ouvragée et un lingot d'acier **(Photo 115)**. Retournez quasiment à votre point de départ pour trouver une porte en haut des escaliers que vous pourrez ouvrir grâce à cette nouvelle clé.



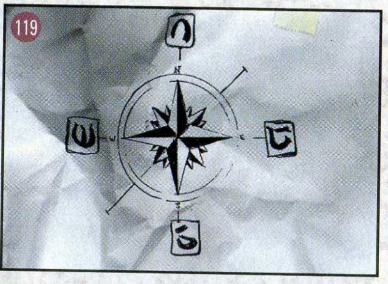


ATELIER

Commencez par allumer la lumière puis récupérez les divers éléments qui se trouvent sur les tables sans oublier le journal qui se trouve près de la lampe tempête **(Photo 116)**. Vous devrez aussi récupérer une lentille qui se trouve dans l'armoire et les deux trousses de soins qui se trouvent derrière. Maintenant que vous êtes en possession de tous les éléments de cette pièce, vous allez en assembler quelques-uns se trouvant dans votre inventaire. Commencez avec la crosse et l'accélérateur orange puis le canon. Placez ensuite le moule ainsi que le lingot d'acier dans la machine qui se trouve juste derrière l'établi et actionnez le levier pour récupérer le canon d'une arme **(Photo 117)**. Maintenant retournez dans votre inventaire et sélectionnez le trépied pour le séparer puis prenez le canon pour l'assembler avec le trépied. Sortez de la salle en prenant le couloir qui se trouve près de l'interrupteur puis dirigez-vous vers la lunette astronomique pour y placer la lentille. Regardez dans la lunette et retenez le dessin qui se trouve à la base de la tour. Partez sur la gauche en restant sur le rempart pour tomber dans un réservoir souterrain. Prenez garde à la créature qui nage dans le secteur puis allez vers la petite porte qui se trouve au fond. Avant de prendre l'échelle, ramassez les munitions qui sont sur le sol. Lorsque vous serez en haut, prenez les cartes métalliques dans le coffre et les trousses de soins avant de passer la porte. Maintenant retournez à côté des oubliettes sur la porte avec le mécanisme et entrez les cartes que vous avez récupérées dans l'ordre suivant **(Photo 118)**.

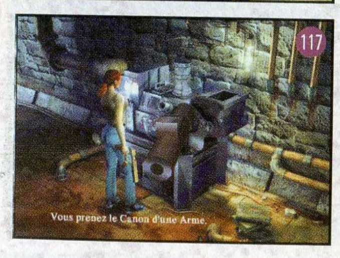



Vous prenez une Grosse Clé Ouvragée.



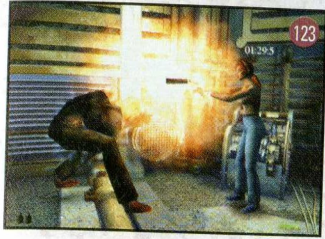





Vous prenez le Canon d'une Arme.







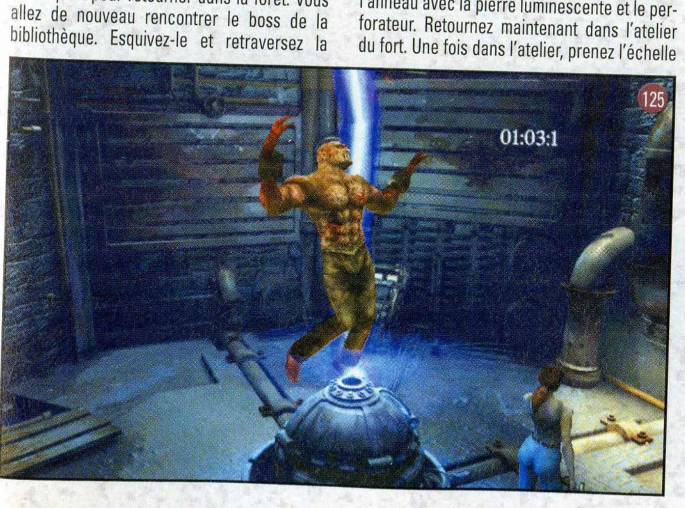


INTÉRIEUR DU FORT

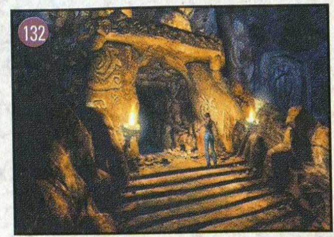
Récupérez la trousse de soins, un demi-anneau métallique, un canon à plasma et une amulette de sauvegarde, puis prenez l'escalier en colimaçon. Lorsque vous arriverez en haut de l'escalier, vous trouverez un dessin et une étrange machine **(Photo 119)**. Entrez ensuite la date 10-31-2001 que vous trouverez dans la lettre de Johnson. Après la scène cinématique, descendez pour récupérer la grosse clé de bronze, un sceau, une petite clé rouillée et une statuette d'Abkanis **(Photo 120)**. Utilisez la clé de bronze pour ouvrir la porte fermée de cette salle puis, une fois de l'autre côté, ramassez les munitions qui sont sur le sol puis approchez-vous de la statue que vous avez vue par le télescope pour l'observer. Vous recevrez ensuite un message de Carnby puis vous serez attaqué par quelques bestioles. Maintenant vous allez sortir du fort et traverser le pont pour retourner dans la forêt. Vous allez de nouveau rencontrer le boss de la bibliothèque. Esquivez-le et retraversez la forêt pour aller jusqu'à la grille pour retrouver Carnby et récupérer un disque de pierre. Faites maintenant demi-tour pour revenir automatiquement devant la statue qui se trouve sur la falaise pour y poser le disque de pierre **(Photo 121)**. Vous allez récupérer une pierre luminescente et une statuette Abkanis qui représente un poisson. Combinez les demi-anneaux pour n'en faire qu'un puis combinez l'anneau avec la pierre luminescente et le perforateur. Retournez maintenant dans l'atelier du fort. Une fois dans l'atelier, prenez l'échelle qui se trouve à côté de la machine pour vous retrouver dans une petite salle. Prenez ensuite l'échelle qui se trouve en face pour continuer à grimper. Passez sur la passerelle pour trouver une échelle qui se trouve à l'autre bout et qui vous permettra d'atteindre le sommet du fort. Une fois en haut, utilisez la petite clé rouillée pour ouvrir la trappe **(Photo 122)**. Descendez d'un niveau et actionnez le levier de la machine pour ouvrir la trappe. Redescendez maintenant d'un niveau pour revenir dans la salle circulaire. Allez vers la machine et actionnez le levier pour mettre en marche le paratonnerre. Le boss de la bibliothèque va refaire sont apparition et lui tirer dessus ne servira à rien **(Photo 123)**. Le seul moyen de l'anéantir et de le faire sauter au-dessus de la boule centrale afin qu'il se prenne une décharge **(Photos 124 et 125)**. Ce dernier ne sautera pas s'il voit l'éclair. Il vous faudra donc avoir un bon timing et vous placer rapidement lorsque vous entendrez le tonnerre. Il faudra le toucher trois fois puis, lorsqu'il sera mort, vous devrez désactiver le paratonnerre. Vous allez maintenant le réactiver pour vous accorder une minute cinquante le temps de retourner dans les oubliettes pour placer le perforateur avec la pierre énergétique dans la machine. Autant vous dire qu'il ne faut pas traîner en route, sinon vous devrez recommencer **(Photo 126)**. Maintenant que le mur est détruit, entrez dans la grotte.

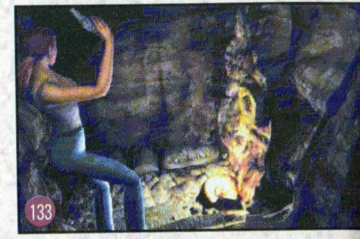









132

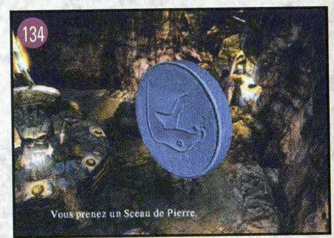

133

RIVIÈRE SOUTERRAINE

Récupérez une nouvelle arme et une lettre sur le sol et prenez l'échelle qui se trouve au fond. Avancez jusqu'à des escaliers en colimaçon que vous devrez emprunter pour descendre (Photo 127). Avancez jusqu'à ce que vous retrouviez Carnby puis, lorsque vous aurez fini d'éclaircir certains détails, prenez l'unique chemin possible. Lorsque vous passerez le pont de pierres, vous entrerez dans une grotte dans laquelle vous trouverez pas mal d'items qui devraient vous aider (Photo 128). Continuez d'avancer pour assister à une scène cinématique un peu particulière (Photo 129).


130

Vous prenez un Cristal Luminescent. Votre chargeur est rechargé.


134

Vous prenez un Sceau de Pierre.


127


128

MONDE DES TÉNÈBRES

Munissez-vous de votre pistolet à éclairs et descendez les escaliers pour recevoir un appel de Carnby. Continuez d'avancer pour rencontrer quelques créatures que vous éliminerez facilement grâce à votre pistolet à éclairs. N'oubliez pas de le recharger régulièrement afin de ne pas être à court de munitions (Photo 130). Traverser les grottes pour assister à une petite scène cinématique (Photo 131). Vous finirez par atteindre une immense salle dans laquelle se trouvent des escaliers que vous prendrez pour atteindre l'entrée d'un temple (Photo 132). Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous ayez une scène cinématique vous montrant l'ouverture d'une paroi (Photo 133). Poussez les plaques qui se trouvent autour de l'autel pour ouvrir une petite paroi et récupérer un sceau de pierre (Photo 134). Revenez vers l'autel et poussez les plaques une par une pour récupérer six autres sceaux. Lorsque vous aurez tous les sceaux, repoussez la plaque de départ, pour retrouver l'escalier par lequel vous êtes arrivé. Sortez du temple et descendez les marches puis allez sur votre droite. Prenez l'échelle pour monter sur le toit de la petite bâtisse puis descendez à l'intérieur. Récupérez la gourde puis placez les sceaux dans les orifices. Lorsque vous aurez terminé la manip, récupérez une pyramide de pierre dans le renfoncement (Photo 135). Retournez dans le temple et placez la pyramide que vous avez


131

Incroyable! Les Abkanis avaient construit une forteresse à flanc du gouffre.


135

Vous prenez une Pyramide de Pierre.

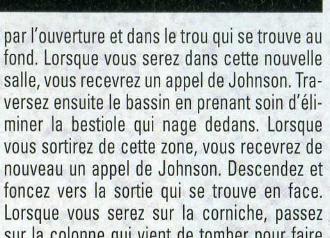


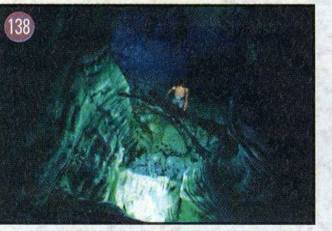

139

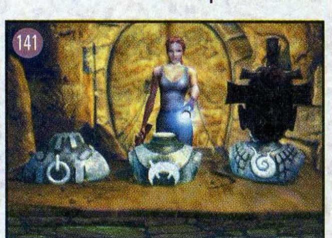

140

récupérée sur le socle cassé qui se trouve juste avant la salle où vous avez récupéré les sceaux (Photo 136). Récupérez ensuite la tête qui se trouve sur le socle. Rebroussez chemin et avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle remplie de lave (Photo 137). Traversez-la rapidement en essayant d'éviter les créatures. Vous arriverez par la suite à une fontaine dans laquelle vous pourrez remplir votre gourde, ce qui vous permettra de reprendre des points de vie si vous en avez besoin (Photo 138). Escaladez la paroi qui se trouve au fond de cette grotte et continuez votre progression pour avoir une nouvelle scène cinématique. Retournez sur le pont de pierre où se trouvaient tous les petites créatures et servez-vous de la corde pour descendre. Avancez dans la galerie jusqu'à ce que vous retrouviez Carnby et Morton (Photo 139). Après la scène cinématique, vous allez récupérer une nouvelle statuette Abkanis et des amulettes de sauvegarde. Passez ensuite par l'ouverture et dans le trou qui se trouve au fond. Lorsque vous serez dans cette nouvelle salle, vous recevrez un appel de Johnson. Traversez ensuite le bassin en prenant soin d'éliminer la bestiole qui nage dedans. Lorsque vous sortirez de cette zone, vous recevrez de nouveau un appel de Johnson. Descendez et foncez vers la sortie qui se trouve en face. Lorsque vous serez sur la corniche, passez sur la colonne qui vient de tomber pour faire une curieuse rencontre (Photo 140). Ne cherchez pas à l'éliminer, ça ne sert à rien. Revenez un peu en arrière de façon à ne plus le voir, puis attendez un peu. Foncez sur la colonne et tournez à gauche pour l'esquiver. Vous devrez vous y reprendre certainement à plusieurs fois pour réussir. Poursuivez votre chemin jusqu'à une petite grotte dans laquelle vous poserez la tête de statue sur un des socles (Photo 141). Sortez ensuite par l'ouverture pour voir la scène cinématique de fin.

Capt'ain Ta Race...




138


141


136


137



F1 Racing Championship : le Grand Prix de SPA

Spa est le circuit le plus long de la saison. La cuvette qui se trouve juste après la ligne droite des stands est particulièrement redoutable car peu de pilotes la passent à fond. Il est clair que si vous voulez claquer quelques chronos, il faut serrer les dents dans cette portion.





Choix des pneumatiques

Pression des trains avant : 1.30
Pression des trains arrière : 1.30

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant : 12.0°
Aileron arrière : 13.0°

Répartition des freins

Frein avant : 55%
Frein arrière : 45%

Boîte de vitesses :

Première : 0.37
Seconde : 0.49
Troisième : 0.58
Quatrième : 0.66
Cinquième : 0.75
Sixième : 0.82
Septième : 0.88

Différentiel : 3







Géométrie\Carrossage

Avant gauche : -2.00°
Avant droit : -2.00°
Arrière gauche : -1.10°
Arrière droit : -1.10°

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche : -0.20°
Avant droit : -0.20°
Arrière gauche : -0.00°
Arrière droit : -0.00°

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant : 71mm
Arrière : 76mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle : 22°











Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche : 4500
Compression avant gauche : 3400
Détente avant droite : 4500
Compression avant droite : 3400
Détente arrière gauche : 5200
Compression arrière gauche : 4000
Détente arrière droite : 5200
Compression arrière droite : 4000

Suspension\Ressort

Avant gauche : 75000
Avant droite : 75000
Arrière gauche : 90000
Arrière droite : 90000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche : 57mm
Avant droit : 57mm
Arrière gauche : 53mm
Arrière droit : 53mm

Suspension\Barre anti-roulis

Avant : 10000
Arrière : 60000

F1 Racing Championship : le Grand Prix de Monza

Monza est un circuit très rapide où vous devrez privilégier votre vitesse de pointe. Il vous faudra aussi affiner votre boîte de vitesses de manière à relancer votre voiture à chaque sortie de chicane si vous voulez faire de bons chronos.

Choix des pneumatiques

Pression des trains avant : 1.25
Pression des train arrière : 1.25

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant : 16.0°
Aileron arrière : 20.0°

Répartition des freins

Frein avant : 56%
Frein arrière : 44%

Boîte de vitesses :

Première : 0.39
Seconde : 0.52
Troisième : 0.63
Quatrième : 0.74
Cinquième : 0.83
Sixième : 0.88
Septième : 0.94

Différentiel : 2



















Géométrie\Carrossage

Avant gauche : -2.10°
Avant droit : -2.10°
Arrière gauche : -1.10°
Arrière droit : -1.10°

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche : -0.20°
Avant droit : -0.20°
Arrière gauche : -0.00°
Arrière droit : -0.00°

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant : 72mm
Arrière : 77mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle : 21°

Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche : 5380
Compression avant gauche : 4140
Détente avant droite : 5380
Compression avant droite : 4140
Détente arrière gauche : 5300
Compression arrière gauche : 4100
Détente arrière droite : 5300
Compression arrière droite : 4100

Suspension\Ressort

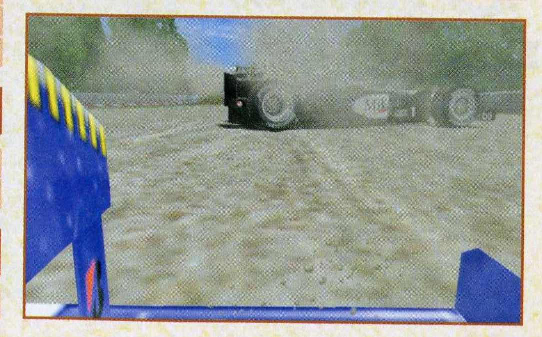
Avant gauche : 80000
Avant droite : 80000
Arrière gauche : 95000
Arrière droite : 95000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche : 55mm
Avant droit : 55mm
Arrière gauche : 55mm
Arrière droit : 55mm

Suspension\Barre anti-roulis

Avant : 10000
Arrière : 60000



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Y en a qui disent que jouer aux jeux vidéo, ça abrutit... D'autres qui prétendent que ça rend solitaire, et encore d'autres qui disent qu'il n'y a rien de mieux pour perdre son temps. Eh bien, heu.... Je vais vous avouer un secret. Notez bien ce qui suit : ceux qui tiennent de tels discours, ne... ONT RAISON (ndr : Arrgh! Horreur ! un traître s'est introduit à la rédaction, vite un interlude...). Et maintenant, une petite page de publicité : votre agent spécial s'est perdu à Hong-Kong? Le Troll qu'on vous a fourgué ne se régénère plus comme avant ? La clef du sous-sol vient d'être avalée par le lapin rose ? Une seule solution : contacter EN DETRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou envoyé un mail : crack@joystick.fr. Pfff... Tout le monde sait bien que jouer rend beau et riche, en plus de développer d'excellents réflexes, une logique inébranlable, un tempérament de feu sans oublier une patience angélique.



Questions

PLANESCAPE TORMENT

Après avoir pénétré (seul, sans Morte et Dakkon, qui sont restés à l'entrée) le tombeau accessible dans les nations englouties (via le passage scellé), j'ai réuni 4 clés, puis je suis passé par un halo bleu pour revenir dans les nations englouties... Et là, horreur : Morte et Dakkon ne sont plus là ! J'ai eu beau les chercher désespérément, je ne les trouve plus... Où sont-ils donc ? J'ai continué tant bien que mal mon aventure, mais je ne parviens plus à revenir au dédale d'ordures, il me manque du jonc... Où pourrais-je en trouver ? Merci d'avance à ceux qui m'aideront.

Réf.: N°12901, Ours Brun

ULTIMA 9

Dans Ultima 9, je cherche à savoir où se trouve le glyphe dans Wrong, après avoir libéré Raven de la prison. Merci pour votre aide !

Réf.: N°12902, Bishop xse

MYST

Salut, je suis bloqué à la fin de Myst, quand le pépère Atrus demande de trouver la page de liaison entre son monde et Myst. J'ai passé une semaine à fouiller, pas moyen de trouver cette foutue page. Mais existe-t-elle seulement ? Les pages bleues et rouges sont-elles le seul moyen de finir ? Please, aidez-moi. Que je puisse finir enfin ce vieux (dix ans, quand même), mais sublime jeu. Merci à toi, lecteur(trice), de m'aider dans ma quête de la vérité sur Myst... J'ai vraiment besoin d'aide sur ce coup-là.

Réf.: N°12903, Patouf

SYSTEM SHOCK 2

Déjà six mois que je suis bloqué dans System Shock 2. Je devrais trouver le code dans une pièce nommée Athletics, mais pas de code au niveau 4. J'ai jamais trouvé le troisième sim-unit à ce niveau-là. Je pense qu'il est proche d'une pièce bloquée par des éboulis. Je parviens à y entrer, mais pas à monter sur un mur pour ouvrir une porte qui me donnerait peut-être accès au troisième sim-unit. Mystère... SOS, help me ! Michel, qui aimerait bien continuer ce jeu, mais là, je suis dans le flou total. Dans un dernier espoir, j'ai pensé à vous. Pitié, j'aimerais tellement sauver le Von Braun.

Réf.: N°12904, Michel

DELTA FORCE 1 & 2

Tout d'abord, hugh mes frères ! J'ai un pitit problème dans Delta Force (n° 1). Dans la mission où je dois détruire la bombe dans les ruines près du village, impossible de trouver c'te foutue bombe, et j'ai tout essayé : bousiller les ruines à coups de mitrailleuse, de grenades ou même de bazooka ; rien à faire. J'ai beau chercher, je ne la trouve pas, la vilaine bombe, donc si quelqu'un peut me venir en aide... Dans le deuxième opus du même nom (Delta Force 2 pour les novices), je n'arrive pas à afficher la console pour entrer les shit codes... euh... cheat codes plutôt, vu que je ne joue qu'avec l'invisibilité. Allez-y, moquez-vous un bon coup... Merci d'avance, et kenavo.

Réf.: N°12905, Jo le disciple fou

DEEP SPACE NINE

Bonjour, je joue à Deep Space Nine et en ce moment, au niveau Major Kira Nerys, je n'arrive pas à passer une étape, bien que j'aie le fascicule Soluces n° 126. Quelle détresse !! En effet, bien qu'ayant réussi la mission n° 5 jusqu'au niveau des tourelles (de la photo 128), je n'arrive pas à désactiver la porte des caches d'armes. Merci de me donner un coup de main, car j'ai essayé tout ce que je pouvais (ou pensais ?) et c'est bien dommage de devoir m'arrêter ainsi, comme pour tant d'autres jeux sans solutions. Merci beaucoup de l'aide de tous les joueurs, que j'embrasse bien fort (bien qu'ils ne me connaissent pas).

Réf.: N°12906, Fred

HALF-LIFE

Salut, je suis coincé dans Half-Life. Je sais que c'est un jeu plutôt ancien, mais comme le disait un certain Zobi-Wan, quand on aime, on ne compte pas les années. Donc voilà : je suis vers la fin, dans l'antre du Gonarch. J'ai poursuivi le Gonarch partout où il est allé, en le canardant quand il s'arrêtait. Jusque-là, tout va bien. Mais à un moment, la bête plonge dans un fossé. Je l'attends au bord du gouffre. Je lui envoie tout mon arsenal à la gueule, mais il ne réagit pas. Alors je me décide à plonger dans le gouffre. Je glisse dans une espèce de tunnel et je me retrouve dix mètres plus bas, dans un trou sans issue avec la moitié de mes points de vie en moins. D'après certaines soluces, la créature aurait dû me suivre et faire un trou dans le sol. Mais rien, elle reste où elle est. Voilà, vous êtes mon dernier espoir, vu qu'aucune soluce n'a pu résoudre mon problème. Merci d'avance.

Réf.: N°12907, Dominique

MONKEY ISLAND 4

Je suis un peu emmerdé dans ce super jeu d'aventure, qui ne plante presque pas, tellement le moteur est vieux. Sur l'île aux Singes, Herman n'arrive pas à retrouver la mémoire, bien que je l'aie tabassé à coups, successivement, de noix de coco, de bouteille et d'accordéon. Je ne peux quand même pas le noyer pour lui rafraîchir la mémoire ! Que dois-je faire pour débloquer la situation ?

Réf.: N°12907, Mdupire



Réponses

QUEST FOR GLORY 5

Réf.: N°12703, Zobi-Wan Kenobi

André le pêcheur ne transporte le héros que pour la deuxième quête. Pour aller à l'île de l'Hydre, il faudra imiter les oiseaux. Il faut avoir sur soi : une amphore vide (à acheter), de la cire (dans une ruche juste à côté de l'un des piliers du dragon), des plumes de Pégase (il faut grimper jusqu'à son nid au nord de l'île) et une pizza aux artichauts et aux anchois (à acheter). Va à l'Académie des sciences, donne la pizza au savant qui est assis, il t'autorisera à fureter. Regarde le harnais qui se trouve derrière lui, utilise la cire dessus, puis la plume de Pégase. Mets le harnais et sors par le centre de l'écran. Tu t'envoles et atterris sur l'île de l'hydre. Utilise l'amphore sur la matière verdâtre qui suinte d'un arbre à droite de l'écran (agent imperméabilisant indispensable pour la 4e quête). Remonte, avance très lentement vers l'hydre, et mets au point ta tactique avec Elsa (je m'en suis bien tiré en la laissant se battre et en me contentant de cautériser rapidement les cous coupés du monstre). Aucun des jeux Sierra que je connais ne possède de cheat codes. Une bonne façon d'accumuler des potions et de l'expérience dans QFG5, c'est de visiter au moins deux fois par jour le pilier du dragon qui se trouve juste au nord de Silmaria : les monstres y sont régénérés à chaque fois. Beaucoup de tapis roulants dans la guilde des aventuriers (suivis de siestes sur la chaise). Si le héros possède l'Acrobatie, le combat à vide est très payant. Mais le mieux est d'importer son héros à partir d'un autre QFG.

Potiron Pourri

ULTIMA 9

Réf. N°12704, Mr Vé

Ton problème de statuette semble le même que le mien. Vérifie que tu ne confonds pas avec la stèle verte ; la statuette verte se trouve au début du donjon, dans un coffre derrière un passage secret (le mur s'ouvre lorsqu'on touche un interrupteur sur ledit mur) ; il y a en tout quatre statuettes à placer sur des stèles : les claires confirment l'ouverture des portes, et aussi que tu ne t'es pas trompé sur l'endroit où tu les places ;o)

Bishop xse

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Réf.: N°12804, Keybee

Bon, alors j'ai trouvé la réponse aux gaps manquants sur un site anglais, alors j'espère que ma traduction va être compréhensible, en tout cas, moi j'ai réussi. Donc, voici les instructions. Fais gaffe, c'est quand même assez dur, en tout cas moi j'ai galéré.

•FINESSE TEST :

Saute au-dessus d'une des rampes de lancé du niveau supérieur d'un côté à l'autre, en atterrissant sur un grind. À mon avis, il faut aller sur l'anneau en grind, puis sauter par-dessus l'une des rampes, et atterrir à nouveau sur l'anneau en grind. Mais c'est pas garanti.

•AIR TORO :

Saute au-dessus de la plate-forme incurvée (Rollin Platform) d'un côté à l'autre en dehors du half-pipe. Voilà ! Et enjoy la superbe Private Carrera !

Turboost

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°12805, Keeper

Bonjour Keeper ! Pour battre le golem d'adamantine, il suffit d'utiliser l'arc de Tesharon. En effet, cet artefact peut détruire tous les golems avec une facilité très appréciable. Cet arc magique tire en fait des flèches fantômes à volonté, et pour l'utiliser, il faut enlever toutes les flèches de son carquois. Tu peux acheter l'arc de Tesharon au marché de Franc-Marché chez un marchand au sud de la ville.

•Autre possibilité :

Oui, tu utilises les mauvais sorts... Personnellement, j'équipais tous mes mages et druides avec les sorts d'élémentaux de feu/air, etc. ; mais il faut surtout utiliser le sort de réduction de la résistance magique (baisse de 25 %). Ainsi, tu pourras le blaster de sorts pendant que tes élémentaux l'occupent et que tes barbares le tabassent. Par exemple, prépare 3 sorts de Diminution de la résistance magique (niveau 5 de mage), lance-les tous les trois à la chaîne, et ensuite, lance le plus de sorts offensifs possible (éclairs, boule de feu, cône de froid, flèche enflammée, minuscules météores de melf etc). Si après ça, tu n'y arrives toujours pas, fais des quêtes annexes pour augmenter ton niveau...

•Une autre alternative :

J'imagine que tu es bloqué dans le dernier niveau... Avant de rencontrer Irenicus, il est en effet plein de golems d'adamentine, de fer etc. Pour battre les golems, il faut impérativement avoir gardé un collier utilisé par les flagelleurs mentaux pour réduire leurs prisonniers à l'état d'esclaves. Ce collier se trouve dans le donjon des flagelleurs mentaux ; il est fabriqué par une machine spéciale. Lorsque tu as ce collier, tu as juste à t'approcher du golem qui te gêne avec ton voleur et le collier dans son inventaire ; tu te mets en mode Furtif et tu lui passes le collier autour du coup. À partir de maintenant, le golem est à tes ordres et tu peux te débarrasser des golems environnants (et il y en a...). La domination mentale est illimitée, tu peux te reposer lorsque tu es blessé et ton golem aussi se régénère. Tu ne peux, en revanche, pas changer de salle avec lui. Il t'attend bien sagement à l'entrée. Voilà, cette astuce est donc réservée à ceux qui, comme moi, ont gardé par chance un collier dans leur inventaire jusqu'à en avoir réellement besoin.

•Et bien sûr :

- Utilise des armes faisant des dégâts élémentaires (feu, par exemple) comme le fléau de l'éternité +3 (que tu trouves en pièces détachées à assembler dans la forge, dans la forteresse d'Arnise avec la mission que te confie Nalia à la Couronne de cuivre) ; ou le sceptre de châtiment (tu le trouves dans les tréfonds obscurs, dans la cité elfe noire d'Ust Nasha, au marchand que tu verras sur la première plateforme que tes pieds fouleront en entrant ; c'est le marchand qui vend des potions ; si tu as un voleur qui touche sa bille en vol à la tire, choure-le, ça revient moins cher). Car ces armes sont très bonnes. Le fléau ralentira toute créature touchée, et ce, sans jet de sauvegarde, et pour le bâton, si tu ne l'as pas déjà, c'est surprise, car tout ce que je te dirai c'est qu'il est vachement efficace sur ces pauvres golems.
- Au besoin, utilise un parchemin de protection contre le poison ou le fétiche antipoison trouvé dans le bosquet des druides.
- De même, l'usage de potions de force, d'héroïsme, de rapidité et bien sûr de « grands soins » sera fort utile. N'oublie pas non plus que tu as la possibilité d'employer le sort de hâte. Si avec tout ça, tu n'y arrives pas, c'est peut-être que ton équipe est mal équilibrée, ou manque d'expérience. En tout cas, que Tymora te protège !

Jake, Mosanec, Benjamin, NYTO, Phoeunix, Soulburner, Jul5555, etc.

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

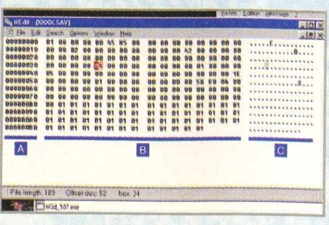
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

En cherchant bien, dans Joystick Soluces, vous trouverez une rubrique pour les joueurs qui aiment personnaliser leurs jeux, qui désirent explorer de nouveaux angles ludiques, découvrir les fins sans justifier trop de moyens, élargir leurs horizons divertissants, ou tout simplement s'amuser. Dans Jeux Crack, pas d'articles branchouilles sur le retour du disco, pas de commentaires sur la transmigration des âmes, pas de voyeurisme malsain... juste de bons gros cracks bien juteux et vérifiés. Miam ! Si vous avez des suggestions, critiques, idées, etc., écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Ou pour les Interneteux : crack@joystick.fr

DESPERADOS

À l'Ouest, rien de nouveau ? Enfin, si... un chariot plein de codes et de dynamite qui roule tout droit vers Tombstone City. Appliquer les combines suivantes est plus simple que de percer 1 dollar à vingt pas (foi de tricheur professionnel !). Pendant le jeu, il suffit simplement d'appuyer sur les touches MAJ gauche et F11 en même temps, pour passer en mode console (l'écran devient noir). Puis entrez le code désiré suivi de Entrée et réappuyez sur Entrée pour retourner au jeu. Si la saisie est réussie, vous verrez apparaître un message humoristique de circonstance. Faites vite, la moitié des malfaisants du Nouveau-Mexique est déjà sur vos traces. Codes pour la version française 1.0F, clavier Azerty de Desesperados.

TCHAC CODE EFFET

FIDEL CASTRO : Votre héros débite tous les dialogues de la mission en cours, d'une seule traite.
TIMELESS : Retire l'écran bleu et conserve l'apparence normale du jeu en mode pause (touche P). Ressaisissez pour désactiver l'effet.
CLINT : Bien joué ! La mission est accomplie, passons au niveau suivant.
MEDIC : Affiche les messages d'aide/indices textuels. Employez les touches flèches curseur droite et gauche pour choisir l'aide. Par contre, on ne peut plus déplacer la zone de jeu. Ressaisissez pour désactiver l'effet.
EPITAPH : Affiche les textes de réussite/échec de mission (utilisez les flèches du pavé curseur). Activé/Désactivé.
SUPERSONIC : Affiche, par des cercles, la portée et l'intensité des bruits produits par vos personnages. Activé/Désactivé.
HOLLOW MAN : Invisibilité pour vos personnages. Activé/Désactivé.
WHATS MY DESTINY : Choix des briefings de mission courts ou détaillés, affichés dans le menu principal des options. Activé/ Désactivé.
ZEUS: Cliquez sur votre longue-vue et utilisez le point d'interrogation pour toucher vos ennemis : ils seront instantanément grillés par la colère de Zeus. Activé/ Désactivé.
SHOW ME ALL : Affiche les volumes des objets du paysage en mode Vectoriel. Activé / Désactivé.
POWERMAN : Affiche le message « i've got a big gun ».
SCHNEIDER : Redonne des cacahuètes pour le singe de Mia Yung. Attention, si cette dernière n'est pas présente dans la mission, le jeu plante (retour direct sous Windows).
JACKAL : Donne des balles de précision, en quantité illimitée, à doc Mc Coy. Attention, si Mc Coy est absent de la mission, le jeu plante.

SUMMONER

Dans ce petit jeu d'arcade/rôle tout droit venu de l'univers consoles, vous devrez apprendre à maîtriser la puissance d'anneaux ensorcelés, mais le chemin sera long et semé d'embûches. Ces astuces devraient vous faciliter la vie. Astuces pour la version 1.0 française Azerty :

SOINS AU COMBAT

Les combats contre les « boss » ou les groupes de monstres importants sont parfois difficiles. Heureusement, il est possible de soigner ses compagnons plus faibles, ou de se soigner soi-même pendant la bataille. Mieux, vous pourrez le faire pendant la pause, sans prendre aucun coup ennemi. En effet, l'utilisation de la touche Espace gèle vos ennemis, mais ne vous empêche nullement d'aller dans votre inventaire et d'utiliser les potions de soin, dont l'effet est immédiat. De même, pendant la pause vous pouvez préparer des sorts (de soin, etc.), qui eux ne prendront effet que juste après le retour au combat normal. Si en plus, vous employez les raccourcis pour vos sorts, combos et compétences de combat, ce système vous rendra quasiment invincible.

DES COMPAGNONS FIDELES

Si vous devez explorer ou remplir des tâches seul, aucun besoin ensuite de retourner chercher les membres de votre équipe à l'endroit où vous les avez laissés ; il suffit de desactiver l'option Solo pour que vos compagnons vous rejoignent tout seuls comme des grands.

HALTE AUX PÉNIBLES

Certaines missions sont très pénibles et demandent de nombreux essais infructueux, à cause de l'angle de vision du jeu et de la distance caméra mal foutue (par exemple, la mission « trouver Yago au palais »). Dans ce genre de situation, sauvez tout le temps, dès que vous progressez même d'un micro-pouillème. Rechargez la partie lorsque vous échouez, plutôt que de repartir au début de la mission, où le jeu s'entête à vous ramener à chaque fois.

CONCENTRATION ET DISPERSION

Lors des combats contre des adversaires multiples, concentrez toutes les attaques de votre groupe sur un ennemi après l'autre, c'est plus efficace. Si l'un des membres de votre compagnie est victime de l'attaque simultanée de plusieurs monstres, essayez de le dégager en fuyant : les monstres n'ayant pas toujours beaucoup de suite dans les idées iront également attaquer vos autres personnages, répartissant les dommages reçus à un niveau plus gérable.

REPEAT AGAIN

Pour augmenter l'expérience de vos personnages sans trop de risques, retournez dans les donjons déjà nettoyés (par exemple, les égouts sous Lenele) : les monstres seront à nouveau présents, et comme vous connaîtrez le terrain, vous les vaincrez à nouveau, sans grand risque. La puissance de vos anneaux d'invocation augmente également avec leur utilisation.

Employez le même truc pour améliorer la force de vos créatures invoquées, tout en restant en terrain connu.

ANACHRONOX

Détective fauché, planté sur une planète poisseusse, Sly Boots en a plus que marre, de tous ces robots déjantés, ces aliens flippés, ces cyberflics ripoux... Pour lui donner un petit coup de pouce, voici quelques codes permettant de tout modifier dans le jeu ou presque... Aussi n'en abusez pas. Codes pour Anachronox version 1 anglaise avec clavier Qwerty :

ACCES CONSOLE

Tout d'abord, il faut activer la console système. Allez dans le répertoire du jeu, puis chargez le fichier Default.cfg, que vous trouverez dans: \Anachronox\anoxdata\Configs\ dans un éditeur de textes comme Wordpad ou équivalent. À présent, trouvez le paragraphe nommé « Developer cheats, etc. ». À cet endroit, vous verrez la ligne « set debug 0 ». Remplacez le 0 par un 1, puis sauvez le Default.cfg modifié. Une fois le jeu lancé et une partie chargée, appuyez sur la touche Petit 2 (juste sous Echap) pour ouvrir la console système.

LE DEBUG MENU

Ouvrez la console par P'tit 2 et tapez : invoke 1:86 (le « : » s'obtient avec la touche M + Maj), puis à nouveau Pitit 2 pour refermer la console et retourner au jeu. Ha, mais qu'est-ce donc ? Un nouveau menu plein d'options... Ce Debug Menu offre beaucoup de possibilités :

- Modification de vos personnages à volonté (points de vie, niveau, nombre de compétences) avec View/edit player stats.
- Ajout dans votre inventaire de toute arme, bouclier ou objet désiré avec View/edit inventory ou View/edit battle skills/items. Dans ce dernier menu, si vous choisissez l'option The Works, vous obtiendrez le kit Super-gros-bill-de-la-mort-qui-tue : le perso ainsi comblé devient automatiquement le leader de votre troupe.
- Accès à toutes les cartes du jeu avec Choose Map.
- Modification/réussite des missions du jeu avec View/Edit Quests.
- Rajout d'argent facile avec Edit Party/Money.

Il y a de très nombreuses autres options dans ce menu. Si vous expérimentez avec des paramètres et variables plus ésotériques, soyez prudents, sous peine de planter ou de rendre injouable votre partie (au cas où, faites d'abord une copie de sécurité du dossier Save).

AUTRES CODES CONSOLES

NOCLIP :
Plus de Clipping, mode passe-muraille. Bascule activé/désactivé.
BATTLEWIN :
Pour gagner automatiquement un combat.
QUIT :
Retour direct sous Windows.
MAP XXXX :
Pour sauter à la carte de jeu XXXX, avec XXXX choisi dans la liste qui suit. Il est préférable d'utiliser l'option du Debug Menu plutôt que MAP XXXX, car certaines cartes refuseront de se charger convenablement, le personnage n'ayant pas accompli le nécessaire pour y accéder.

LISTE PARTIELLE DE CARTES

rowdys, whacks, tours, tours2, bricksb, bricksd, bricksc, hovel, zordos, museum, onegate, casinox, tenements, bricksc2, franks, grumpos, mystech1, mystech2, sewagic1, sewagic2, slounge, museum, vendomart, senderss, scommons, sendormitory, routubes1, routubes2, mugmug.

- Si vous le désirez, vous trouverez les autres noms de cartes dans l'option adéquate du Debug Menu.

WORMS WORLD PARTY

C'est la guerre des vers, et quelques astuces seront les bienvenues pour mieux massacrer nos amis rampants. Trucs pour Worms WP v.1 française:

- Pour creuser sans grands risques des trous dans le décor (future cachette, etc.), déplacez-vous et posez une mine à l'endroit du futur trou, puis repartez sans amorcer l'engin. Une fois que votre ennemi aura terminé son propre tour de jeu, retournez à votre mine, activez-la et éloignez-vous en sécurité. Elle explosera, et vous pourrez vous mettre à l'abri dans le trou sans perdre de temps.
- Pendant les déplacements volants (genre utilisation du jetpack ou de la corde ninja), pensez à choisir le parachute comme seconde arme, c'est plus sûr en cas de chute.
- Ne gaspillez pas les armes les plus puissantes dès le départ. Une fois la partie proche de la fin, vos ennemis sont bien fatigués, le décor les protègera moins et sera donc plus propice à une attaque type raid aerien, ovin, lacher de carpettes, etc., qui pourra alors vous faire éliminer plusieurs vers d'un coup.
- Si un baril explosif se trouve près d'un ver ennemi, plutôt que de viser le baril, visez le ver avec une arme explosive (grenade, bazooka, dynamite...). Vous ferez beaucoup plus de dégâts comme cela.
- Le Super-Mouton peut être utilisé en tant que super-bombe. Appuyez sur Espace pour le lancer, Espace à nouveau pour qu'il vole. Attendez qu'il survole vos ad_Vers_aires, et réappuyez une dernière fois sur Espace pour que le Super-Mouton se laisse tomber comme une bombe sur les malheureux.
- Le kit de poutrelles est très utile pour protéger un ver trop exposé ou vous séparer d'un ver ennemi qui vous serre de trop près. Avec un peu d'entraînement, vous fabriquerez de vrais petits bunkers. Pensez à vous laisser une fenêtre de tir difficile à atteindre par les vers ennemis dans votre petit fortin.
- Il est possible de faire ricocher certains projectiles sur l'eau, comme ceux du bazooka. Pour cela, il faut effectuer un tir rasant avec pas mal de puissance.

PROJECT I.G.I.

En tant qu'agent des forces spéciales, vos missions d'infiltration et de renseignements sont des plus éprouvantes et dangereuses. Ces quelques conseils et astuces tomberont sûrement à propos. Astuces pour Project I.G.I. clavier azerty v. f. 1.0.

- Il faut toujours examiner attentivement la carte de la console tactique, et ce, dans toutes les missions, car cette carte se met à jour en temps réel, et donne toute une foule d'informations immédiatement utilisables pour planifier l'opération. Avec un zoom, il est possible de voir des points verts en mouvement, ce sont les soldats ennemis. Un coup d'oeil sur la carte est très utile pour prendre à revers l'ennemi, avant d'entrer dans un bâtiment par exemple. De même la carte indique la position des caméras de surveillance ; par contre, elle ne montre pas la position des bérets rouges.
- Il faut surveiller régulièrement

l'état des munitions et toujours maintenir son arme chargée à bloc, si l'on veut éviter de se faire surprendre par un ennemi avec un chargeur vide ou presque. Rechargez toujours votre arme avant de ramasser un chargeur pour maximiser votre réserve de balles.

- Dès que vous avez votre stock maximal de 4 chargeurs de rechange pleins, ne ramassez plus de munitions, sinon elles disparaîtront en pure perte, et vous ne pourrez revenir les chercher en cas de besoin.
- Attention à ne pas vous faire repérer par les caméras de sécurité. Même si l'on utilise le fusil de tireur d'élite pour dégommer les soldats enemis à bonne distance, il suffit qu'une caméra vous repère pour déclencher immédiatement l'alarme. Il est d'ailleurs judicieux de détruire ces caméras à l'avance, pour limiter les problèmes.
- L'arme la plus importante du jeu est sûrement le fusil de tireur d'élite, associé à un point de tir élevé : il permettra de faire de sacrés dégâts. Par exemple, dans la mission où il faut couvrir l'assaut en hélicoptère de la base, il faut courir rapidement se percher sur le château d'eau et snipper comme un fou.
- Pour descendre rapidement une échelle, il est possible de se laisser glisser, ce qui est beaucoup plus rapide que de descendre échelon par échelon. Pour passer en Descente rapide, appuyez une ou deux fois sur la touche Activer (majuscule droite) quand votre personnage aura entamé une descente normale de l'échelle.

Z STEEL SOLDIERS

Une bonne giclée d'huile pour lubrifier les articulations de ce cher capitaine ZOD. Oui, c'est bien le retour du vieux briscard mécanique et de sa bande de fondus robotisés. Astuces pour la version 1.0 française de Z :

- Plutôt qu'un brouillard de guerre, Z utilise un système de ligne de vue des unités, qui est, de manière assez réaliste, bloqué par les divers reliefs montagneux et obstacles des cartes de jeu. Les conséquences sont importantes : les unités placées sur les hauteurs voient plus loin, une position dans un canyon est donc désavantageuse. Cette remarque est valable aussi pour les tours de défense ou tours mitrailleuses, qui voient plus loin que de simples unités d'artillerie ou des bunkers à ras du sol. De même, les unités aériennes n'ont aucune restriction de vision, mais sont facilement visibles du sol.
- Les unités à tir parabolique, comme les mortiers ou les tanks lance-missiles, sont les seules à pouvoir attaquer de loin, par-dessus les obstacles naturels, à condition que l'on envoie sur place une troupe d'éclaireurs pour voir les objectifs ennemis à bombarder.
- Lors de la construction d'unités en nombre, il faut faire attention : en effet, quand la demande en ressources dépasse les ressources disponibles, TOUTE votre production est alors stoppée (il n'y a pas de priorité de construction, qui aurait juste bloqué la construction des dernières unités demandées ; les ressources ont l'air partagé à parts égales). Moralité, il faut faire attention à ne construire que le nécessaire quand les ressources sont basses, et arrêter les usines dès que l'objectif de production est atteint.
- Quand vous capturez des terrains ennemis, pensez à laisser une troupe minimale pour défendre le drapeau et à éviter qu'il ne retombe rapidement aux mains de l'ennemi. Plus vous contrôlez de terrains, et plus vous disposez de ressources de construction. L'idéal est une petite troupe composite genre : 2 Snipers, 2 Fondus, 2 Durs à cuire et eventuellement une unité de DCA.
- Les usines de production d'armement ou de robots militaires sont auto-défendues par leur propre production militaire, qui s'accumule devant elles, lorsqu'elles sont en phase de production.